

Club Nintendo®

Volume 2 - 1990

Issue 3

SIMON'S QUEST

Dracula neemt eindelijk wraak!

KORTE OVERZICHTEN

Vijf schitterende nieuwe spellen kort bekeken!

TIPS & TRUCS

Antwoord op al je vragen.

Tetris & Solomon's Key

Twee nieuwe hersenbrekers!

KONAMI® Castlevania II Simon's Quest™

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT Nintendo HAS EVALUATED AND APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.

REV-A

PLUS



– Hoe kom je door de paleizen in Zelda II

Check It Out!

Hieronder vind je een lijst met spel-kassettes die momenteel beschikbaar zijn voor je
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ADVENTURE SERIES

- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II -The Adventure of Link

PROGRAMMABLE SERIES

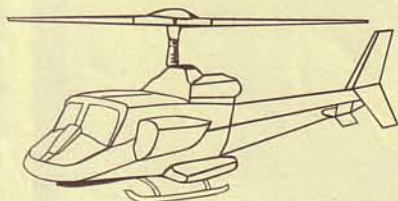
- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SPORT SERIES

- Double Dribble™
- Fighting Golf™
- Golf
- Ice Hockey
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Slalom®.
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- Wrestlemania

ACTION SERIES

- Airwolf
- Balloon Fight™
- Clu Clu Land™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Tiger Heli™
- Urban Champion™
- Wizards & Warriors™



ARCADE SERIES

- Alpha Mission™
- Castlevania™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong 3™
- Donkey Kong Classics™
- Galaga™
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Popeye™
- Rush 'N Attack™
- Rygar™
- Section Z™
- Solomon's Key™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

VERSCHIJNT BINNENKORT

Batman	Zomer
Fester's Quest	Zomer
Skate or Die	Zomer
Teenage Mutant Hero Turtles	Zomer
Tetris	Zomer
Bionic Commando	Herfst
Blades of Steel	Herfst
Bubble Bobble	Herfst
Double Dragon II	Herfst
Paperboy	Herfst
Silent Service	Herfst
Spy vs Spy	Herfst



LIGHT GUN SERIES

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

ROBOT SERIES

- Gyromite™
- Stack-up™

Club Nintendo®
Postbus 184
3620 AD Breukelen
Nederland



BRIEF VAN SUPER MARIO

Hallo! Ik hoop dat jullie een leuke tijd hebben gehad met het ontdekken van de nieuwe spelletjes - ik in ieder geval wel ! In dit nummer zie je weer een aantal aanvullingen voor onze snel groeiende spellijst plus in de Korte Overzichten vijf spellen die later dit jaar uit zullen komen.

Inhoud

Om ook in de toekomst alle informatie aan jullie door te kunnen geven, hebben we besloten om het ***Club Nintendo*** Blad dikker te gaan maken. Dit betekent dat we nog meer spellen kunnen bespreken, meer ruimte krijgen voor tips en over het algemeen de kwaliteit van het blad kunnen verbeteren. We kunnen dan ook meer specials maken, zoals in dit nummer de specials over **"Tetris"** en **"Link"**, plus de Lezers Spellen Top Vijf (als Luigi tenminste stopt met het spelen van "Tetris" en de stemmen gaat tellen!)

Een ander goed ding van meer pagina's is dat we nog meer aandacht kunnen gaan besteden aan de te verwachten spellen. De Korte Overzichten zijn populaire pagina's in ons blad en omdat er dit jaar zoveel mooie, nieuwe spellen uit gaan komen, hebben we daar ook veel meer ruimte voor nodig!!

Uit alle brieven die we krijgen hebben we begrepen dat jullie het ***Club Nintendo*** Blad allemaal erg mooi vinden - we hopen dat jullie het met de extra pagina's nog mooier gaan vinden!

Veel Spelplezier...



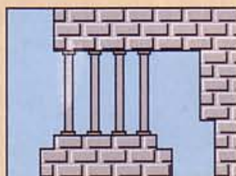
President	Super Mario
Redacteur	Mark Smith
Assistent	Chris Marke
Fotografie	Dennis Hemmings
Vormgeving	Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.
Druk	Catalyst Publishing Stratford-upon-Avon Groot Brittanie
Redactie	Club Nintendo Postbus 184 3620 AD Breukelen Nederland
Telefoon	(NL) 03462-65148 (B) 2 478 92 08

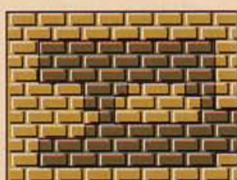
ZELDA II

The Adventure of LINK

Heb je problemen in de paleizen in "Zelda II". Vindt je de rode ridders en de lavakuilen ook zo moeilijk te passeren? Zoals gewoonlijk zullen we jou een beetje op weg helpen, om te beginnen in dit nummer de eerste twee paleizen...

PARAPA PALEIS

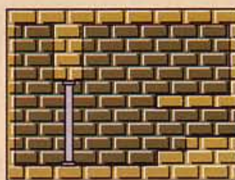




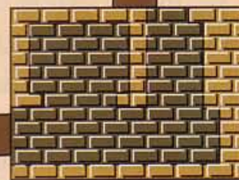












Voordat je het eerste paleis ingaat, moet je eerst de Shield Spreuk leren van de oude man in Raura. Daarmee kom je zelfs met weinig energie door de eerste test.



Het voorwerp in het Parapa Paleis is de kaars. Daarmee kun je de vijanden in de grotten zien en ze zo beter en sneller verslaan.!

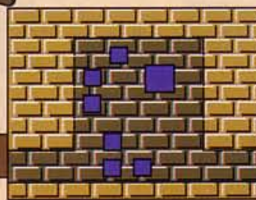


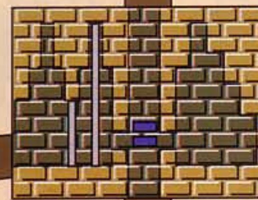
Als je bij het Swamp Paleis komt, moeten al je levens inmiddels minstens op 4 staan. Ga maar niet naar binnen als dat niet zo is, je krijgt het anders erg moeilijk!

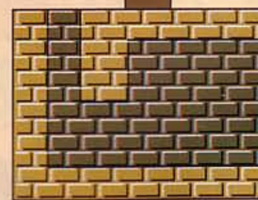
Je moet de magische handschoen vinden in dit paleis. Je kunt daarmee blokken kapot slaan en dat is nodig om verder te komen in dit paleis en de andere paleizen.

Voor je bij de handschoen kunt komen, moet je eerst langs een lawine van vallende blokken.









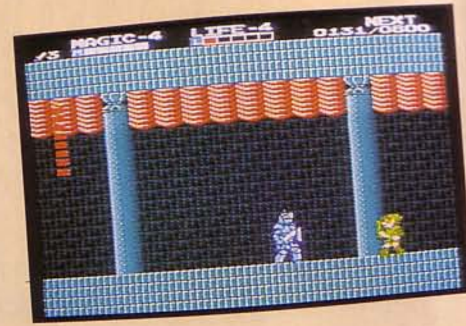


Om deze te ontwijken, moet je er op het juiste moment overheen springen - pas op, als je geraakt wordt loopt het niet goed af!

Aan het eind van het Swamp Paleis kom je tegenover Helmethead te staan en ondanks dat je hem op dezelfde manier als Horsehead aanvalt, is hij toch moeilijker te verslaan. Pas ook op voor zijn helmen die een eigen leven schijnen te hebben...!



Er zijn een aantal bruggen die naar beneden vallen als je erop loopt - om niet naar beneden te vallen, moet je gewoon doorlopen! Stop niet voor de ervaringspunten die je soms op de brug ziet voordat je Link echt goed kunt besturen - een verkeerde beweging betekent het einde voor Link.

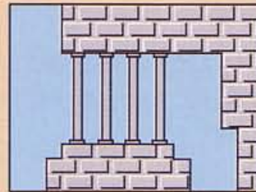




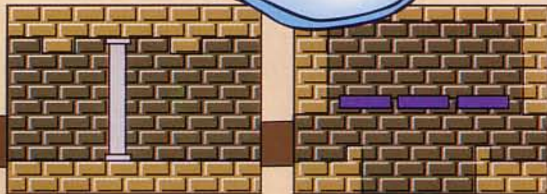
De bewaker van het Paleis is Horsehead, die met zijn dodelijke staf op je af komt. Ga, om hem te verslaan helemaal links op het scherm staan en blijf springen en met je zwaard slaan.

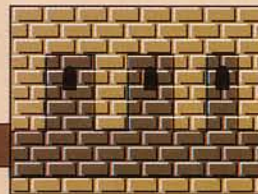








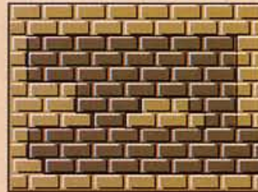


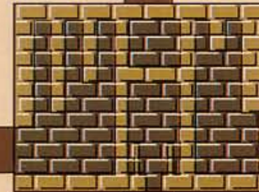






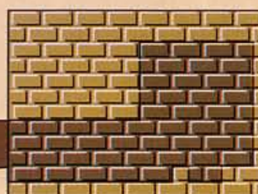
SWAMP PALEIS



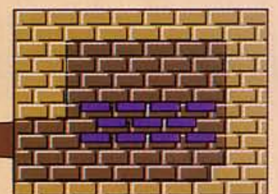






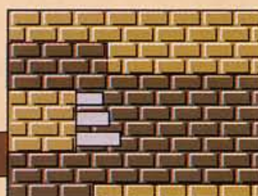


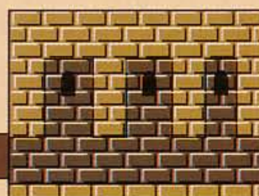


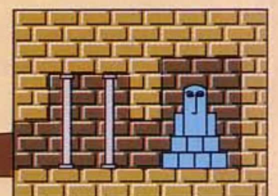












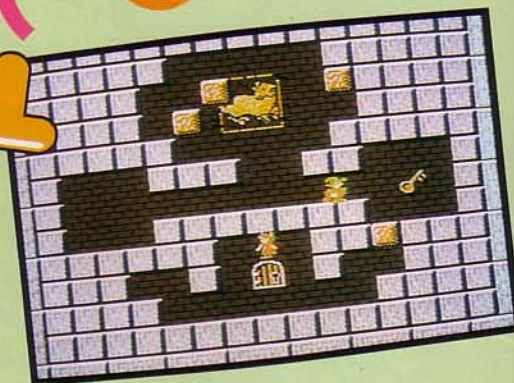
SOLOMON'S KEY II



DE ONDERGANG IS NABIJ...

Heel lang geleden ving de machtige tovenaar, Solomon, alle demonen in Engelenland en sloot hij ze op in een boek, genaamd "Solomon's Key". Helaas wisten de demonen te ontsnappen en nu moet jij, als trouwe dienaar van de Koning van Engelenland, op pad naar het land van de demonen om ze op te speuren en weer op te sluiten in het magische boek...

ELK GEBIED ONTDEKKEN



Het Demonenland bestaat uit vijftig verschillende kamers, die elk erg belangrijk zijn voor het spel. In elk gebied moet Dana (dat ben jij!) een sleutel veroveren om door de deur te kunnen. Lijkt gemakkelijk, niet? Mooi mis - dit is alles behalve makkelijk!

Sommige kamers lijken erg gemakkelijk, maar kunnen je heel wat levens kosten om de juiste route te ontdekken - soms is zelfs het meest voor de hand liggende het beste! Andere kamers zijn weer een stuk moeilijker en moet je snel handelen en denken om het er levend vanaf te brengen!

Het is erg handig dat je blokken kunt bouwen, want sommige kamers zijn bezaaid met blokken. Je moet platforms maken om bij sommige belangrijke voorwerpen te komen, blokken vernietigen, die je tegenhouden en een soort trap maken als je in het nauw gedreven bent en hogerop moet. Je kunt deze magie ook nog ergens anders voor gebruiken, maar dat staat bij 'Aanvalsmethodes'.

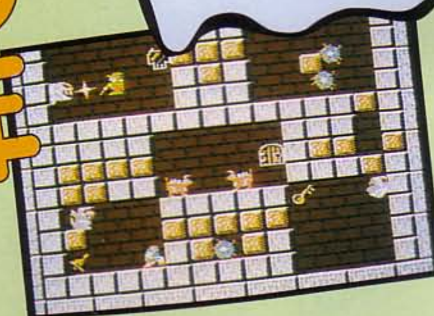




KRACHTEN



Behalve de kunst om blokken te maken en bouwen, heeft Dana ook nog andere voorwerpen die hem helpen. Dit zijn de vuurballen, klokken en andere wapens. Gebruik ze op het juiste moment voor het beste effect.



AANVALS-METHODE 1

De makkelijkste en beste manier om vijanden te vernietigen is met vuurballen. Je kunt er echter maar een paar bij je dragen en je moet ze eerst ook nog vinden! Gebruik ze alleen als je niet anders meer kunt - probeer eerst de vijand gewoon te ontwijken.

AANVAL-METHODE 2

LAAT HET SPEL BEGINNEN!

"Solomon's Key" is een combinatie van een actie en tactisch spel en werkt erg verslavend. Voordat je elk gebied gaat proberen raden wij je aan eerst de plattegrond goed te bekijken en dan de veiligste route naar de sleutel te kiezen. Ontwijk onderweg de demonen zoveel mogelijk - dat is veel veiliger!

Een andere manier om een vijand te verslaan is om een blok voor zijn voeten te leggen en als hij erop staat, het te vernietigen met je staf. Hierdoor valt de demon en ontploft als hij neerkomt. Je moet goed oefenen voor deze techniek, maar je zult hem veel gebruiken verder in het spel.

Behalve dat het je reflexen test, test "Solomon's Key" ook je hersens, want je hebt elke keer maar een korte tijd om je volgende zet te bedenken. Bij de eerste paar kamers heb je genoeg tijd, zijn er niet zoveel vijanden en zijn er meerdere wegen naar de sleutel. Verderop in het spel gaat het echter steeds sneller!

Als je "Solomon's Key" wilt winnen, moet je beide aanvalsmethodes goed kunnen gebruiken. De methode dat je ze op de blokken laat staan is erg belangrijk en heb je al snel na het begin van het spel nodig.

In alle kamers zijn ook een aantal engeltjes gevangen die jij moet bevrijden. Je kunt ze bevrijden door een bepaald voorwerp te verzamelen. Als je er tien redt, krijg je een extra leven.

Als je een spel wilt waarbij je moet nadenken en plannen, is "Solomon's Key" jouw spel. Je bent er niet direct klaar mee, maar in de tussentijd heb je veel plezier!

TETRIS

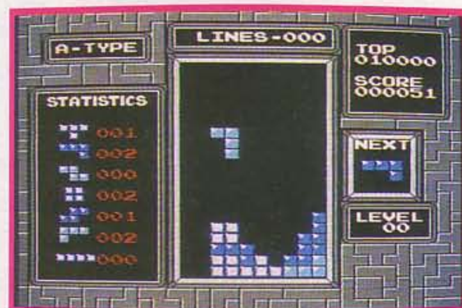
EEN PUZZEL - MAAR DAN ANDERS

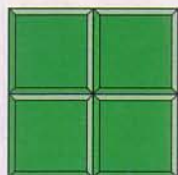
"Tetris" is een hele andere spelcassette dan degene die we de laatste tijd gezien hebben. Niets met schieten of zoeken, maar gewoon jouw reflexen en verstand tegen je NES! Als je denkt dat een spel met vallende blokken die je op een rijtje moet leggen niets voor jou is - denk dan nog maar een keer. Als je begint ben je niet meer te stopppen!

BEGINNEN MET TETRIS

Het idee achter "Tetris" is om vormen van vier blokken (Tetrad's) netjes op een rijtje te leggen en om te voorkomen dat de stapel boven het scherm gaat. Je kunt ze draaien en van links naar rechts bewegen om ze op de plaats te leggen waar jij ze wilt hebben. Kijk ook vast naar het volgende blok dat je links ziet. Als je een lijn hebt gemaakt, verdwijnt deze en valt de stapel naar beneden.

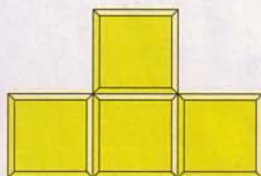
Het lijkt een beetje ingewikkeld, maar je ziet wel wat er bedoeld wordt als je het speelt!!





Vierkante Tetrad

Hiermee kun je makkelijk twee lijnen tegelijk later verdwijnen.



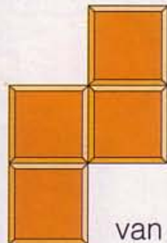
T Tetrad

Deze is handig om een 'trap' model op te vullen.



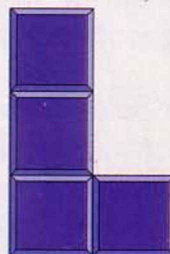
I Tetrad

Alleen met deze vorm kun je een 'Tetris' maken.



Z Tetrad

Er zijn twee Z Tetrad's (de andere is het spiegelbeeld van de linker). Ze zijn erg makkelijk om een gaatje op te vullen, maar pas op dat ze niet te hoog opstapelen.



L Tetrad

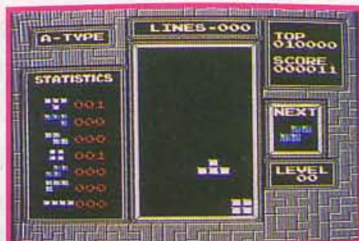
Deze Tetrad heeft ook weer een normale en spiegelbeeld versie en hiermee kun je 2-blokken hoge gaten opvullen.

OVER TETRIS

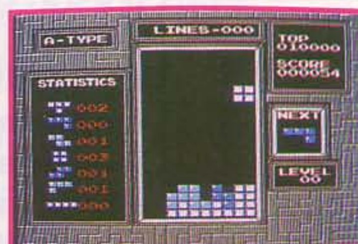
"Tetris" is in 1985 ontworpen door een russische geleerde, Alexay Pazhitnov en is sinds die tijd een geliefd spel op heel veel personal computers. Het ziet er misschien eenvoudig uit, maar het is echt een spel waarbij je veel en snel na moet denken! Het is ook een van de meest verslavende spellen voor het NES en een goede uitdaging voor de beste spelers van "Super Mario Bros." en "The Legend of Zelda".

EEN TETRIS MAKEN

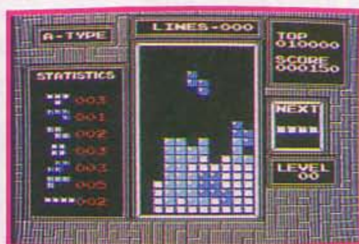
Om een "Tetris" te maken en een hoge score te halen, moet je vier lijnen tegelijk laten verdwijnen. Je moet dus met veel tactiek een blok maken, 1 kolom open houden en dan wachten of je het geluk hebt om op tijd een I Tetrad te krijgen. Het is in het begin erg moeilijk, maar je haalt er een ontzettend hoge score mee!



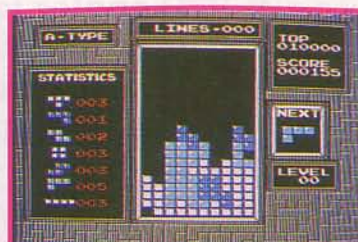
Begin gelijk al met het maken van een blok.



Houdt wel een gat aan de kant vrij....



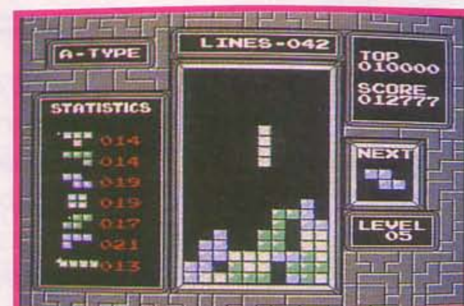
Je geduld wordt dan vast beloond...



....met een Tetris!!

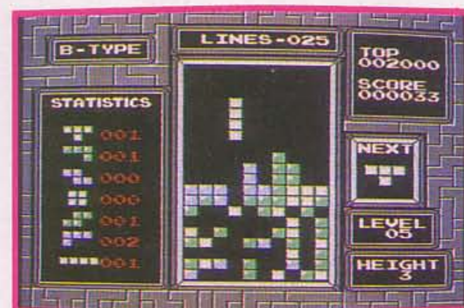
GAME A

In Game A moet je alleen maar proberen de stapel zo laag mogelijk te houden. Er zijn negentien snelheden, van 0 naar 19 en je verandert van snelheid als je tien lijnen hebt gemaakt. Als je hoger komt, gaan de Tetrads steeds sneller vallen. Houdt je stapel dus zo laag mogelijk en maak alleen Tetrissen in het begin.



GAME B

Game B is iets anders. Je kiest eerst de beginhoogte van de blokken en dan moet je vijfentwintig lijnen maken om te winnen. De hoogte verschilt van 0 (geen blokken) tot 5 (heel veel blokken!!!) en dan moet je de stapel naar beneden brengen. In het begin is het niet zo moeilijk, maar met een hogere snelheid en hogere beginhoogte moet je snel gaan nadenken!



EINDE VAN HET SPEL

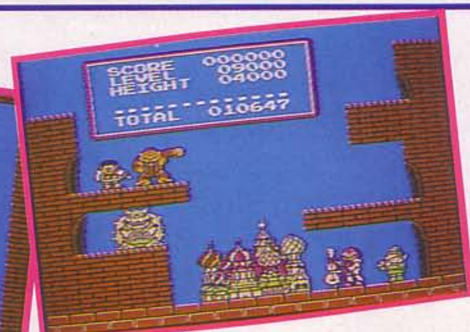
Als je een hele hoge score hebt gehaald of een B spel hebt beeindigd, zie je een van de vele eindschermen terwijl je score berekend wordt door de computer.

Als je de 25 lijnen van Game B op level 9, hoogte 5 hebt weggewerkt, kun je je voorbereiden op een hele speciale verrassing...









OOST BLOKKEERT WEST

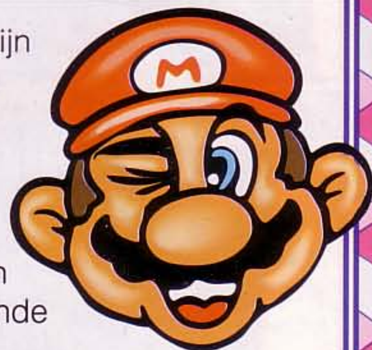
Op 23 maart was er een speciale gebeurtenis in Tokyo, die uitgezonden werd naar miljoenen japanse huizen. Acht van de beste Nintendo Entertainment System spelers uit de hele wereld waren bij elkaar gekomen voor een "Tetris" wedstrijd om zo uit te maken wie de onofficiele Wereldkampioen zou worden. Er waren drie Europeanen: Claire Saunols, een speladviseuze in Frankrijk, Hans Jansen, die de graphics heeft gemaakt voor de NES versie van "Tetris" en zelf een hele goede speler is en als laatste ik - de editor van Club Nintendo en een uitstekende speler (nog bescheiden ook!)

Onder leiding van Alexey Pazhitnov, de ontwerper van "Tetris", begonnen de oefeningen in een TV studio. De Russische ontwerper vertelde me later dat verschillende mensen op verschillende manieren spelen. Het is erg belangrijk om je eigen strategie en stijl te ontdekken. Hij kan het weten - hij is een grote puzzelfan en ontwerpt en bedenkt nog dagelijks nieuwe en ingewikkelde spellen.

De spelers speelden tegen elkaar en de speler die in tien minuten de meeste spellen had gewonnen, ging door naar de volgende ronde. Tegen elkaar spelen kan alleen met de Japanse Nintendo (bekend als de Famicom). Daarmee kun je er namelijk heel makkelijk twee aan elkaar koppelen. Je moet dan zo snel mogelijk 30 lijnen maken of je tegenspeler van zijn scherm duwen door achter elkaar 2, 3 of 4 lijnen te maken, want die komen er dan bij je tegenspeler bij terwijl ze er bij jou af gaan.

Ondanks dat de training aardig gelijk was, was de wedstrijd dat helemaal niet. Mijn japanse tegenspeler had veel meer geoefend met deze stijl van "Tetris", terwijl het voor de Europeanen helemaal nieuw was. Helaas verloor Claire van een Amerikaan, die meespeelde via een telefoonverbinding met Seattle, Amerika. Ondanks dat Hans zijn Thaise tegenstander verslagen had in de eerste ronde, werd hij ook verslagen door de Amerikaan. Als enige commentaar over het meedoen van de Europeanen zei hij: "We kwamen, we zagen, we verloren!!!"

De winnaar van mijn spel deed het niet zo best in de volgende ronde - zijn tegenstander, en uiteindelijke kampioen, was ook een Japanner die te sterk was voor iedereen, zelfs voor de Amerikaan, die toch zorgde voor een hele spannende finale.



Wat mij betreft, na een mislukt interview met de Japanse televisie (hun Engels is toch nog beter dan mijn Japans!!), ging ik in een hoekje zitten en dronk Japanse koffie terwijl ik nadacht over mijn nederlaag. Misschien volgende keer beter...

TOP 5 SPELLEN

Wat zijn de favoriete spellen van de NES eigenaars? Hier staat hij dan! De leden van Club Nintendo uit heel Europa hebben hun top vijf opgestuurd en hieronder staat het resultaat. Blijf je top vijf opsturen, want dan heeft Luigi eindelijk iets nuttigs te doen!





SPELCASSETTE	SERIE
Super Mario Bros. 2	ADVENTURE
Legend Of Zelda	ADVENTURE
Super Mario Bros.	ADVENTURE
Track and Field II	SPORTS
Mike Tyson's Punch-Out!!	SPORTS







Stuur je eigen top vijf naar ons bekende postbus adres (zie pagina 2).



HOOGSTE SCORES

CASTLEVANIA
Robin Jansema Holland 1.162.300
Jose Fernandez Frankrijk 1.042.900

GHOSTS AND GOBLINS
Ken Philips Engeland 4.625.900
Patrick de Pauw Belgie 414.100

GRADIUS
Paul Stokes Engeland 2.021.600
D.M.Hart Engeland 202.000

GOLF
George Coster Engeland 11 onder par
Leigh Gatheridge Engeland 6 onder par

GUNSMOKE
Patrick de Pauw Belgie 675.090
Paul Stokes Engeland 362.850

KID ICARUS
Roger Masters Engeland 9.999.999
Corrie Staal Holland 9.999.999



LEGEND OF ZELDA
D.M.Hart Engeland Rond in 1 keer
Pierre Jonkers Holland Rond in 1 keer

KUNG FU
Jeremy Jobis (14) Belgie 966.240
Robin Jansema Holland 708.210

MEGA MAN
Theo Strick Holland 3.281.600
Olivier Priuat Frankrijk 3.195.000

MACH RIDER
Johan Leyton Holland 238.270

PINBALL
I.L.van Berg Holland 645.110
Robin Jansema Holland 447.910

R.C. PRO-AM
Karl Webber Engeland 262.335
Chris Dye Engeland 185.675

ROBOWARRIOR
I.L.van Berg Holland 7.161.900
Jim Wilson Engeland 5.975.000

RUSK 'N ATTACK
David Roy (16) Frankrijk 1.345.400
Alex Miloy Engeland 1.363.100

TROJAN
Luis Jorda Spanje 340.500
Robert Cridland Engeland 114.650

OK, dat was het dan. Denk jij dat je beter kunt scoren? Ja?! Als je dat kunt, maak dan een foto van het scherm met de score erop en stuur die als bewijs naar:
Club Nintendo, Postbus 184, 3620 AD Breukelen Holland.

Simon's Qu

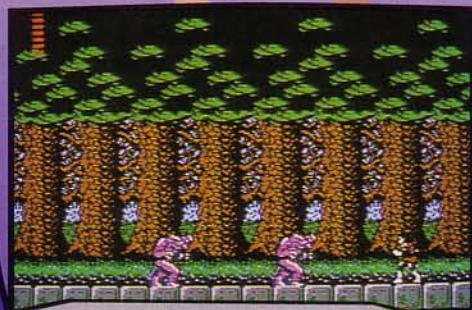
WELKOM IN TRANSYLVANIA

TERUGKEER VAN DE G

Groet eens een ongelukkige vampier, Graaf Dra te blij met de dingen die gebeurd zijn in Castleva niet zo'n goede verliezer is, heeft hij een vl avonturier die hem de eerste keer heeft versla kans om te overleven is om Dracula's lichaam grote Kasteel van de Graaf...

JE SPEURTOCHT DOOR TRANSYLVANIA EN DE DORPEN

De meeste van de avonturen van Simon spelen zich af in de bossen en landerije Transylvania. In dit land moet hij de meest gevaarlijke monsters verslaan. Hij al zijn wapens gebruiken en proberen z mogelijk harten verzamelen die zijn vija achterlaten.



Tijdens zijn tocht door Transylvania komt hi hij moet overwinnen. Hoe komt hij door de Klif? Welke verschrikkingen wachten er c reflexen en ervaringen gebruiken voor hi vinden.

DE LICHAAMSDELEN

Om Simon's Quest te kunnen afmaken moet je de volgende voorwerpen vinden. Sommige hebben speciale krachten.

OOG

Hiermee kun je de belangrijke boeken zien die je hebt veroverd in het Brahm's Landhuis.

RING

Je zult hierom moeten vechten in het Aruba Landhuis.

RIB

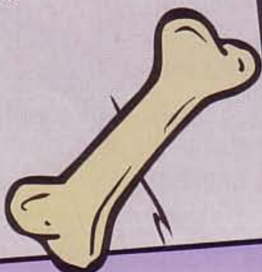
Dit bot kun je vinden in het Berkeley Landhuis en als je hem goed gebruikt, dient hij als schild.

HART

Dracula's hart, dat ijskoud is, kun je vinden in het Lauber Landhuis. Je moet dat aan iemand laten zien als je langs een gevaarlijk gedeelte in Transylvania wilt gaan.

NA

De nagel het Bodle verborgen













RAAF

cula. Hij is niet al
nia en, omdat hij
ek uitgesproken over Simon Belmont, de
en. Simon sterft nu langzaam en zijn enige
sdelen te stelen en die te verbranden in het

DE LANDHUIZEN ONDERZOEKEN

In Transylvania zijn zes landhuizen verstopt. In vijf daarvan zijn lichaamsdelen van Dracula te vinden. Simon moet deze vijf grondig doorzoeken en zorgen dat hij een houten staak bij zich heeft om het lichaamsdeel mee te pakken. In de landhuizen zijn ook belangrijke boeken te vinden die aanwijzingen geven over Transylvania en over verschillende geheimen van de graaf.



Soms kom je een sterke en overweldigende bewaker tegen. Simon moet deze verslaan en zal daarvoor al zijn wapens en ervaring moeten gebruiken om te kunnen winnen.

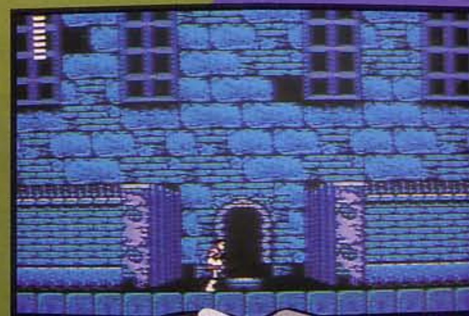
TURN RIGHT FOR THE JOVA WOODS. LEFT FOR BELASCO MARSH.

n van
moet
veel
nden

een groot aantal hindernissen tegen die
gifvelden? Wat is er achter de Deborah
nder het Yuba Meer? Hij moet al zijn
de weg naar Dracula's lichaam kan

Door de verschrikkelijke vloek die op Simon rust, worden zijn vijanden 's nachts nog sterker en dodelijker. Daarom moet hij bij elk nieuw gebied nog meer oppassen en klaar zijn voor de meest onverwachte aanvallen.





Over het hele land verspreid liggen verschillende dorpen en steden waar Simon de broodnodige informatie van de inwoners kan krijgen (maar niet alles is waar!). Hij kan hier ook handige voorwerpen kopen. Er zijn extra zwepen, kruisen, knoflook, een aantal nieuwe wapens en krachtige kristallen. Deze kristallen hebben speciale magische krachten en Simon moet ze alledrie verzamelen en begrijpen voor hij bij het grote kasteel kan komen.



GEL
s ergens in
y Landhuis

TERUGKEER NAAR HET KASTEEL VAN DE GRAAF

Simon's dagen zijn geteld - hij MOET bij de Graaf komen voordat de vloek uitkomt. Het zal erg moeilijk worden voor Simon, maar met jouw hulp kan het lukken. Het moet wel!

Tips en Trucs



METAL GEAR



DE KAARTEN VINDEN

"Metal Gear" is een ingewikkeld spel voor het NES en daarom heb je veel tijd nodig voor je alle voorwerpen kunt vinden die je nodig hebt. De Sleutelkaarten zijn zonder twijfel de belangrijkste wapens voor topspionnen zoals jij. Hier volgen dus een paar tips waar je de eerste zes kaarten kunt vinden.

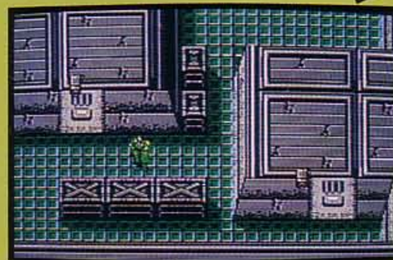
KAART 1

Ga naar de grote poort aan het begin van het spel en kijk in de middelste truck.



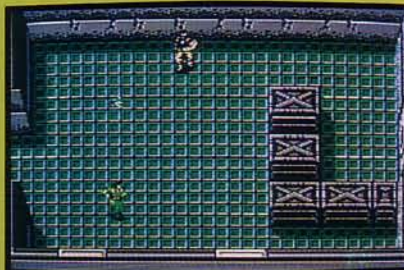
KAART 2

Ga om te beginnen naar de derde verdieping van het eerste gebouw. Ga daarna uit de Gaskamer een scherm naar beneden, vier schermen naar rechts en door de verste deur.



KAART 3

Als je gevangen bent genomen, moet je de kamer van de schutter binnen gaan en dan naar de linker onder kamer gaan.



KAART 4

Ga naar het noorden van gebouw 1 en dan in de onderste truck.



KAART 5

Je vindt kaart 5 op het dak van gebouw twee.



KAART 6

Ga naar de eerste verdieping van gebouw twee, naar rechts, door de goot, omhoog en dan door het gat dat teruggaat naar de verdieping. Volg het pad naar beneden, links en omhoog. Ga dan door de rechter deur met kaart 5.



The Goonies II

Uit veel brieven die wij hebben gekregen maken wij op dat velen onder jullie graag willen weten hoe je de bril kunt krijgen en hoe je onderwater komt...

De Bril zoeken...



Je hebt de bril nodig als je naar het onderwater gebied wilt gaan, want zonder de bril krijg je het duikpak niet. Ga daarvoor eerst naar het IJsgebied. Ga daarna links, langs de plant naar beneden en dan helemaal rechts. Daar staat een deur. Ga naar binnen, een kamer omhoog en sla dan met de hamer op de achterste muur om een kluis te vinden. Maak deze open en zie daar....



Het Duikpak vinden



Ga als eerste over de brug. Ga dan langs de plant naar beneden en nog een keer naar beneden langs de linker plant. Loop daarna naar rechts tot je een plant omhoog ziet gaan. Als je deze bent opgegaan, moet je naar rechts tot je een deur ziet.

Ga door de deur, sla de achterste muur in en warp naar de achtergrond. Ga naar links tot je een plant daar beneden ziet, naar het volgende level. Klim omlaag en ga dan de linker deur door.



Ga door de deur, naar links en sla door de achterste muur. Daarna nog een kamer omhoog. Doe dan de bril op en je ziet dan een kluis. Open de kluis en je krijgt het duikpak. Makkelijk niet waar?!

Naar het onderwater gebied gaan...



Je moet eerst terug gaan naar de deur waar je de bril vond. Ga door de deur, een kamer omhoog en dan naar links. Je ziet nu een plas water. Trek nu je duikpak aan door 'Tools' te kiezen en op B te drukken. Je gaat dan naar een van de onderwater gebieden.

TIPS VAN DE PROFS...!

Er komen steeds meer en meer vragen over alle spellen en daarom hebben we besloten dat we voortaan een hele pagina besteden aan het beantwoorden van jullie vragen. Als je dus problemen hebt, schrijf ze op en stuur ze naar ons!



HET MAGISCHE ZWAARD

Zowel bij de eerste opdracht als bij de tweede opdracht hebben veel mensen moeite met het vinden van het magische zwaard. Om jullie op weg te helpen zullen we hier vertellen hoe je bij het zwaard moet komen...

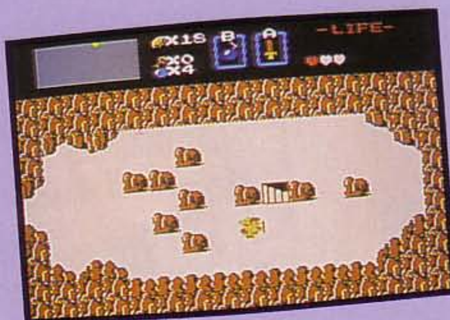
OPDRACHT 1:

Ga naar de rechter bovenhoek van het kerkhof en druk dan tegen de derde steen van rechts in de middelste rij.



OPDRACHT 2:

Zoals met heel veel voorwerpen in de tweede opdracht is gebeurd, heeft het magische zwaard ook een andere plaats gekregen. Ga eerst naar de Specktacle Rock en dan zover mogelijk naar rechts. Op een gegeven moment zie je acht rotsen - druk er een weg.



Onthoudt wel, bij beide opdrachten heb je 12 hartjes nodig om het zwaard te krijgen.

DE BRIEF - TWEEDE OPDRACHT

Ga naar de plaats waar de power armband was in de eerste opdracht - die is daar nu ook. Ga nu omhoog, dan zover naar links als je kunt en de trap op. Ga weer naar links en neem de eerste trap naar beneden die je ziet. Rechts van je zijn zes stenen - duw er een weg om de brief te vinden.



BIJ HET KERKHOF KOMEN ZONDER DE BRIEF

Ga naar het grote bos en volg dan deze route - een scherm omhoog, een scherm naar links, een scherm omlaag en weer een naar links. Je bent nu door het bos heen en als je een omhoog gaat, ben je bij het kerkhof.



Castlevania is ook een spel waar mensen steeds over bellen en schrijven. Vooral Frankenstein, Igor en Magere Hein leveren veel problemen op. Maar geen nood, beste vampierjagers, want hier volgen de oplossingen...!

FRANKENSTEIN EN IGOR

Om hen te kunnen verslaan, kun je het beste vuurbommen hebben. Als je bij ze komt, ren dan op ze af en spring dan naar de laatste set dubbele blokken voor Frankenstein. Gooi dan de vuurbommen om zo hem en Igor vast te zetten. Blijf gooien en sla met je zweep om ze te verslaan.



MAGERE HEIN

Het beste wapen tegen Hein is de driedubbele boemerang. Als je de kamer binnenkomt, ga dan naar het middelste platform, kijk naar rechts en schiet drie keer. Spring dan naar het linker platform kruip tegen de muur en gooi weer drie keer. Als de sikkels op je afkomen, moet je naar beneden springen om de hoge sikkels te ontwijken en met je zweep slaan om de onderste sikkels te vernietigen. Ga weer terug naar het linker platform en val weer aan. Blijf schieten en je hebt hem snel verslagen!



Lezers Tips

Als je een probleem hebt met een spelletje kun je onze Nintendo Servicelijn bellen onder het nummer 03462-65148. Onze speladviseurs zitten daar alle werkdagen van 14.30 uur tot 17.30 uur. Daarnaast kun je ook al je vragen opsturen naar ons blad op het bekende adres.



Je kunt ook tips aan ons doorgeven die, als het inderdaad hele goede tips zijn, afgedrukt worden in het clubblad. Stuur ze naar:

Lezers tips
Club Nintendo
Postbus 184
3620 AD Breukelen
Holland



Als je in de tuin voor het kasteel loopt, spring dan over de deur en blijf naar rechts lopen. Er verschijnt dan een schatkist.

Alain Chartier - Frankrijk

PRO Wrestling

Om met de Grote Puma te kunnen vechten, moet je eerst de titel winnen en daarna nog 10 gevechten winnen. Probeer geen mooie trucs uit te halen, maar hem gewoon af te matten met schoppen en hem bij de eerste gelegenheid uit de ring te gooien. Blijf van hem wegrennen tot de scheidsrechter tot 14 of 15 telt, sla hem dan neer en spring snel terug in de ring. Met deze tactiek kun je meestal wel winnen, maar je moet wel oppassen dat jij niet degene bent die achterblijft!



Spelers van **"Gradius"** zullen zeer geintereseerd zijn om te weten dat er in gebied 1 en gebied 3 een warpzone is:
Om van gebied 1 naar gebied 3 te komen, moet je alle vijandelijke forten vernietigen, maar ervoor zorgen dat je op dat moment een even duizendtal op je score hebt. Als dit lukt, ga je aan het eind vanzelf naar gebied 3.
Om van gebied 3 naar gebied 5 te komen, moet je tien Moai hoofden vernietigen en gewoon het gebied afmaken.

Joshua Jones - Engeland

Je kunt in gebied 1 een extra leven krijgen door je schip door de hangende rots vlak voor de vulkanen te sturen.

A. Koreman - Holland

(Er is ook een wrapzone tussen 2 en 4; versla het grote monster binnen 2 seconden hij blauw is geworden.)

SUPER MARIO BROS.

Als je aan het eind van elk gebied vuurwerk wilt zien, moet je ervoor zorgen dat het laatste nummer van je score een 1,3 of 6 is. Je krijgt dan net zoveel vuurwerkknallen!

Kevin Nicholson - Engeland

TIGER-HELI

Als je al je levens hebt verloren, moet je tegelijk op A, B, en START drukken en je gaat door waar je gebleven was.

Eric Verde - Frankrijk

VIDEO SHORTS

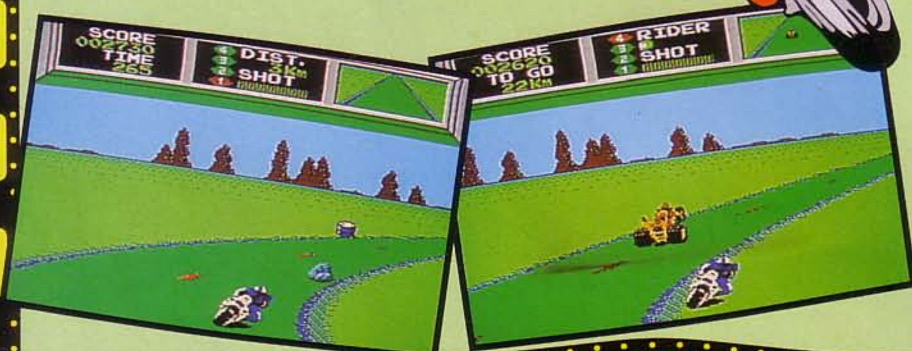
MACH RIDER

Race naar de toekomst met Nintendo's "Mach Rider". Een toekomst waarin de aarde veroverd is door buitenaardse wezens. Alleen jij en je motor kunnen de wezens nog stoppen en zij zullen er dus alles aan doen om jou te laten crashen!



Het doel van "Mach Rider" is om naar het eind van elk level te racen en onderweg alle vijandelijke wagens te vernietigen die je ziet. De weg heeft gevaarlijke bochten die je allemaal moet nemen binnen een bepaalde tijd en zonder dat een vijandelijk voertuig tegen je opknalt.



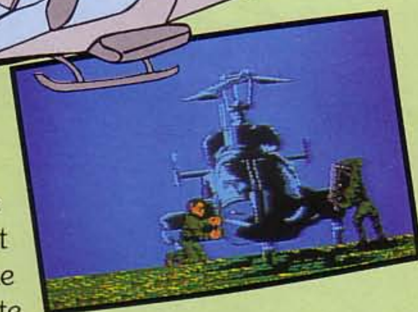


Een extra mogelijkheid van deze cassette is dat je je eigen baan kunt ontwerpen. Dit, gecombineerd met hoge snelheden en spannende actie, maken deze cassette echt de moeite waard!

AIRWOLF



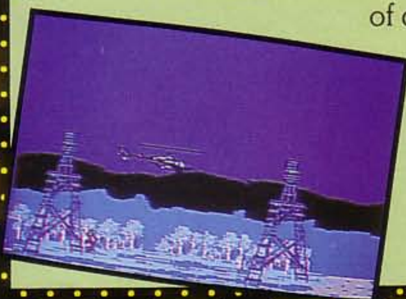
Als je met de "Airwolf" krijgsgevangenen wilt gaan redden uit vijandelijk gebied, heb je Stringfellow Hawke nodig, want hij is de enige die de Airwolf goed kan besturen. Jij kunt Hawke helpen met zijn gevaarlijkste opdracht die hij ooit heeft gehad!



"Airwolf" haalt alles uit je NES dat erin zit en heeft de mooiste, realistische filmbeelden die je ooit gezien hebt. Gegarandeerd uren spelplezier. Voordat je de krijgsgevangenen kunt redden, moet je eerst een aantal vijandelijke vliegtuigen vernietigen. Ondanks dat je bent uitgerust met de modernste apparatuur, krijg je het toch nog erg moeilijk. Probeer de controletoren van de vijand te vernietigen om hem zo 'blind' te maken.



Tijdens je vlucht door de vijandelijke basis zul je soms ook bij moeten tanken. Je bestuurt de helicopter naar zijn bestemming (de krijgsgevangenen of de tankplaats) met je vierpuntsdruktoets en je vizier onderaan het scherm. Als je wilt gaan landen, moet je erg oppassen wat je doet, want als je te snel gaat, stort je neer en verlies je een kostbaar leven!



Dit spel moeten alle fans van de TV serie beslist hebben!

Korte Overzichten

Wat kun je later dit jaar verwachten???

DOUBLE DRAGON II



Je vriendin, Marion, is neergeschoten door de gemene Zwarte Schaduw Warriors, die bekend staan om hun wreedheid. Jij en je broer schreeuwen om wraak. Je volgt de sporen van de bende en vecht net zolang door tot ze de stad uit zijn....





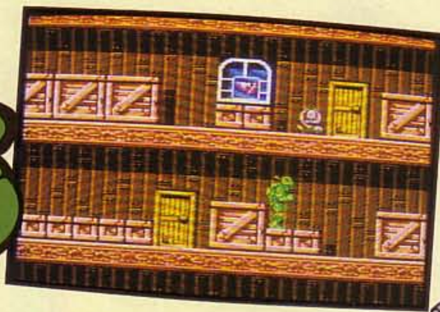
Het is alleen erg moeilijk om met z'n tweeen te winnen van een hele bende en daarom moet je alle vechtkunsten gebruiken die je kent. Houdt je niet in en toon geen genade - zij hadden ook geen genade voor Marion



Het is de hoogste tijd om te gaan. Oefen nog een keer al je bewegingen, omdat je ze allemaal nodig zult hebben om het te winnen van de Zwarte Schaduw Bende. Onthoudt steeds - de beste verdediging is de aanval.

Lees in een volgend nummer alles over het avontuur in "Double Dragon II".

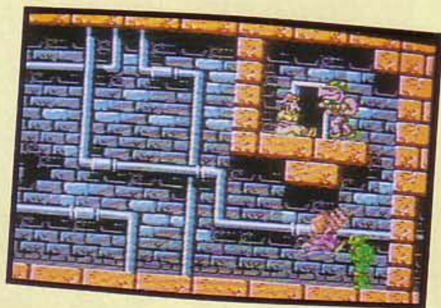
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES





Stap de wereld van deze beroemde tekenfilm helden, de Teenage Mutant Hero Turtles", binnen en help Leonardo, Donatello, Raphael en Michaelangelo in dit nieuwe spel van Ultra Games.

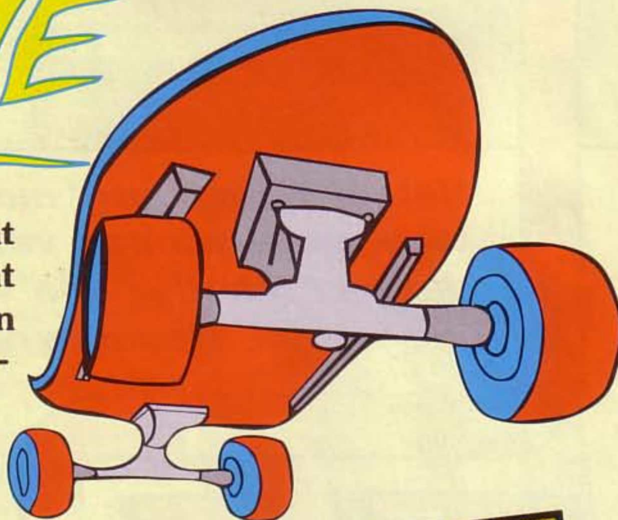
De vier super-turtles moeten door de riolen, verschillende onderwater scenes en in hun gepantserde Party Wagen de strijd aangaan met de kwade Foot Clan Bende. Hun leider, Shredder, wil de wereld veroveren en alleen de Turtles kunnen hem met jouw hulp stoppen.





"Teenage Mutant Hero Turtles" heeft alle actie en opwinding die jij kunt verwachten van deze vier sterke stripfiguren - en dat alles voor een aantal pizza's.

SKATE OR DIE



Denk jij dat je sterk genoeg bent om het op te nemen tegen Lester's uitstekende skateboard-kunsten? Wordt jij de beste van de straat, of kun je je straks niet meer vertonen? Ben je klaar om de strijd te beginnen, leer dan het taaltje, grijp je board en race naar het begin van het toernooi!



Je moet alle skateboard trucs die je hebt uit de kast halen en het publiek verbazen tijdens vijf verschillende evenementen, waaronder Freestyle, Hoge Sprong en de Afdaling. Je zult hard moeten werken als je de beste wilt worden!



Bereid jezelf voor om Lester en de rest van de bende te ontmoeten in dit nieuwe spel van Konami in ons volgende nummer.

FESTER'S QUEST

Arme oom Fester! Zit hij eindelijk rustig ver weg van de familie Addams een maanbadje te nemen, landt er plotseling een UFO en zijn er overal buitenaardse wezens. Gelukkig is de wat 'vreemde' familie Addams beschermd door een spreuk van Ma-Ma, maar de andere mensen waren niet zo gelukkig en werden allemaal betoverd en opgestraald naar de UFO! Oom Fester is de enige die hen nog kan redden!!





*In "**Fester's Quest**" zijn er een aantal verschillende scenes, van beelden in de stad tot in de riolen. Fester moet zich een weg vechten door de stad en onder de grond, allemaal wezens verslaan en proberen de UFO te vinden.*



"Fester's Quest" is een leuk, raar spel dat ergens in de komende maanden in de winkels zal liggen

BATMAN

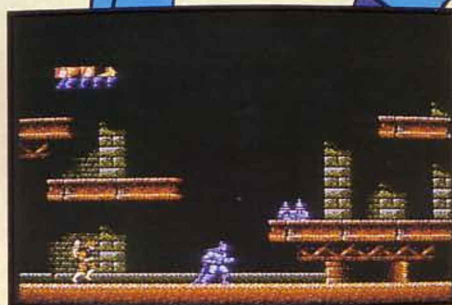






Hoog boven de misdadige straten van Gotham City zweeft een schaduw die donkerder is dan de nacht zelf. Overal is het duister. "Batman", de nachtmerrie voor elke gangster, vliegt eindelijk door je Nintendo Entertainment System!

Het is weer de Joker, de bundeling van al het kwaad, die Gotham City bedreigd. Deze keer wil hij een gevaarlijk gas laten ontsnappen waardoor de gezichten van alle mensen net zo'n grijns krijgen als op zijn afschuwelijke gezicht. Batman, die een groot aantal moderne wapens heeft, moet de Joker, kost wat het kost, stoppen. Hij moet daarvoor eerst een groot aantal boeven verslaan in de straten van Gotham City, om daarna het laatste gevecht met zijn grootste vijand aan te gaan.



Schitterende beelden en spannende actie maken dit een unieke cassette die elke Nintendo Entertainment System eigenaar moet hebben - durf jij het aan?!





Redaktie,
Club Nintendo,
Postbus 184,
3620 AD Breukelen,
Nederland.

Geachte Mario, Luigi,

Deel 2 van Zelda is een echte warboel hoor! Maar best veel plezier al beleefd! Doch na Level 1,2 en 3 doorlopen te hebben zijn we allebei ten einde raad. Geen van de 2 vinden we de brief aan de oude vrouw. Geen van de 2 vinden we waar de magische armband zit. Geen van de 2 vinden we hoe we dan in Level 6 geraken via de lost woods (dat blijft maar 't zelfde) Waar zit de ladder ergens! Ziezo een heleboel vragen waar we graag antwoorden op zouden krijgen vol ongeduld (natuurlijk). Kijken hoopvol april tegemoet om Zelda II te zien.

Hoogachtend en doe zo voort
Danny en Miranda Van Bellegem,
Wijtschate, Belgie
Vurige fans van vele spelen

Beste Danny en Miranda,
Leuk dat jullie zoveel plezier beleven aan de Nintendo spellen. Hier zijn de antwoorden voor jullie:

1. De brief voor de oude vrouw ligt een veld boven het "rechtsboven veld" van het kerkhof.
2. De power armband ligt in de 2e ronde op dezelfde plek als in de eerste ronde.
3. De "lost woods" lijken steeds hetzelfde maar het is niet zo. Als je de juiste route loopt kun je er doorheen en onder het kerkhof uitkomen. Wat is de juiste route? In de bovenwereld in het veld helemaal links onderin zit een vrouw in een grot die je route wel wil verkopen.

Beste Mario,

Ik heb mijn Nintendo al 2 jaar. Ik heb met u 2 keer achterelkaar Super Mario Bros 1 gered, zonder gebruik te maken van de Warp Zone's. En met een paar spelletjes kom ik niet verder daarom zou ik u een paar vragen willen stellen:

a: Hoe moet je in Castlevania het Rode Skelet verslaan?
b: Met Legend of Zelda heb ik level 1 t/m 8 gehaald en toen blies ik op de fluit maar ik kwam toen bij Level 1 en niet bij Level 9.
c: Ik zou het makkelijk vinden als jullie de prijs van de spelletjes erbij zouden zetten in het boekje, want dan hoef ik niet helemaal naar een winkel waar ze die spelletjes verkopen. Ik woon namelijk nogal ver van zo'n winkel.

Willen jullie a.u.b. antwoord op mijn brief geven, anders kan ik niet verder met mijn spelletjes. Ik vind dat u iedereen altijd zo goed helpt met hun problemen van een spelletje.

Groeten van: Barry van der Sluis, Holland

Het is fijn om te horen dat wij je zo kunnen helpen met je vragen. Bedankt! We hopen dat we je nog vaak kunnen helpen. We kunnen jou helaas geen prijs van de spellen vertellen in de bladen van Club Nintendo, maar je winkelier kan je alles daarover vertellen. Bel hem op of ga erheen voor de juiste informatie.
Hier volgen de antwoorden op je vragen over de spelletjes. Je kunt het Rode Skelet het beste verslaan met je zweep. Bij the Legend of Zelda moet je level 9 zelf vinden. De fluit kan je daar helemaal niet bij helpen.

Beste Mario,

Mijn vrouw en ik zijn een van uw oudere fans. Ja, ja, NINTENDO is er voor iedereen. Wij kunnen maar niet genoeg van uw spelletjes krijgen. Nog bedankt! voor de plaatsen van de doolhoven voor THE LEGEND OF ZELDA (the second challenge) heel goed!
Mijn vraag gaat over het bovengenoemde spel en luid als volgt: wij zijn gekomen tot en met het tweede doolhof en kunnen nu dankbaar gebruik maken van de kennis over de plaats van het derde doolhof.
Maar waar krijgen wij of vinden wij de MAGISCHE FLUIT????
Hopelijk kunt u ons hiermee helpen.
Alvast bedankt!

Uw oudere fans, Gerrit en Pornthip van Huizen, Amsterdam, Holland

We zijn erg blij dat we ook oudere fans hebben. Ondanks dat we weten dat je wat ouder bent, rekenen we erop dat je net zoveel spelplezier hebt als alle jongere spelers. Veel meer oudere mensen zouden moeten reageren! Doe niet zo verlegen en schrijf ons hoe je over Nintendo en het clubblad denkt! O Ja, Luigi zegt me net dat we ook nog je vraag moeten beantwoorden. Hier komt het antwoord: om de fluit bij Zelda te vinden, moet je tegen de onzichtbare deur in de bovenste kamer duwen.

Beste Mario,

Ik vind je club een leuke club maar ik had een vraag. Komt het spel "Turtles" van Konami ook voor de Nintendo? Dat was mijn vraag. Alvast bedankt. Groeten van:

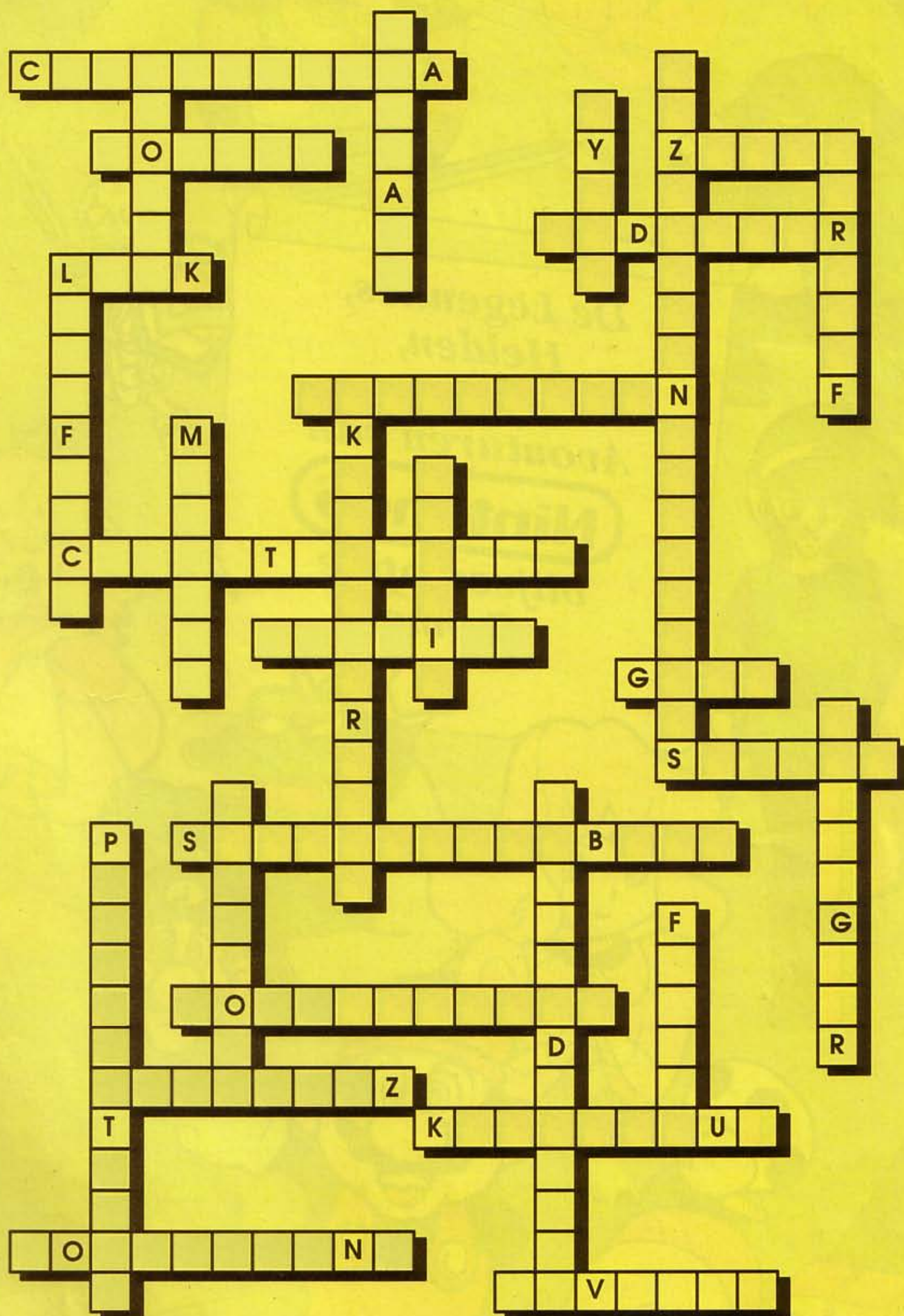
Bas Tijsma, Holland

Wij vinden het leuk om te horen dat je Club Nintendo erg mooi vindt en hopen dat je lang lid zult blijven.
Je hebt niet zoveel geluk, want ik hoorde net van Luigi dat Teenage Ninja Mutant Turtles pas deze zomer komt. Gelukkig kun je in dit nummer al wat informatie vinden in de korte overzichten en zal in ons volgende nummer een complete beschrijving van dit fantastische spel staan.

VOOR MEER PLEZIER

Club Nintendo

Je hebt je helemaal uit kunnen leven op al de Nintendo Spelcassette's, maar kun je deze quiz ook maken? Probeer de puzzel af te maken door de titels van de videospelletjes in het raamwerk te passen. Je wordt een beetje geholpen door de letters die er al staan.



Als je ideeën hebt wat er op deze pagina zou moeten staan, kun je dat opschrijven en naar ons bekende adres sturen. Het kan van alles zijn, van tekeningen tot interviews met bekende mensen die met het Nintendo Entertainment System spelen. Gebruik dus je fantasie en schrijf ons!!


THE LEGEND OF
ZELDA
SUPER
MARIO
BROS.
De Legendes,
Helden,
Mythen,
Avonturen van
Nintendo
blijven op je
afkomen.
ZELDA II
The Adventure of
LINK
SUPER
MARIO
BROS.
2